



Abril

R\$ 8,95

Ano 6

Nº 307

26/1/2006

GAME • DÊ UMA FORÇA PARA BOB VIRAR ASTRO DE CINEMA

RECREIO



RAVE MASTER

Conheça os segredos
de Haru e seus amigos
e saiba tudo sobre
este novo animê

GRÁTIS

FUT
LOUCOS



- 1 jogador
- 1 lançador
superpotente
- 1 bola especial



QUADRINHOS
Chicken Little
encara uma
aventura
grudenta



JAPATOONS

Fique por dentro
dos desenhos
japoneses e teste
o que você sabe
sobre eles



www.**RECREIO**live.com.br

ISSN 1517-7467



00307

9 771517 746002

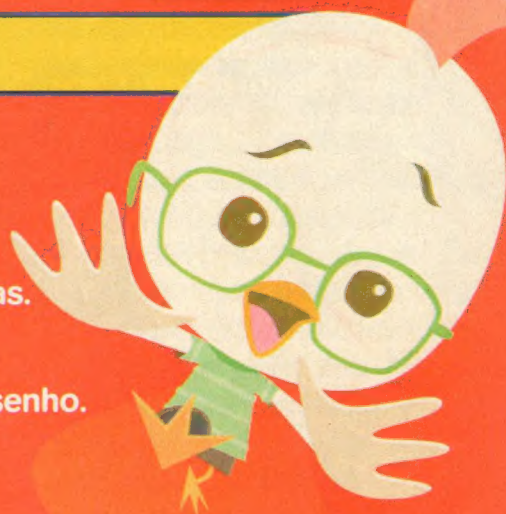


a		j		s	
b		k		t	
c		l		u	
d		m		v	
e		n		w	
f		o		x	
g		p		y	
h		q		z	
i		r		ç	

Decifre o código e descubra o plano maligno do monstrengo. Porque na sua imaginação tudo pode acontecer. Menos ficar sem o delicioso sabor de Tang.

TANG

Mãe sempre sabe



4



Coisas legais de saber

6



Ação e mistério

Desvende os segredos de Rave Master.

10



Abra o olho

Você conhece mangás e animês?

12



Por dentro dos animês

Tudo sobre os desenhos japoneses.

14



Ai, que sono...

Descubra como os animais dormem.

18



FutLoucos em ação

Dicas para brincar com sua coleção.

20



Caixinha mágica

Veja como nasce o amendoim.

22



Cadê?

24



Por baixo de tudo

A história da cueca.

26



Todos a bordo!

Monte o seu zepelim.

28



Esponja no cinema

Ajude Bob a virar um astro.

29



QUADRINHOS

37



Fique de olho

Salve o cientista em apuros.

39



Enigma

Descubra o nome dos ciclistas.

40



O seu espaço

Mande sua foto, carta ou desenho.

42



Para rir

CURIOSIDADES

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO Seção Curiosidades

Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Ainda falta muito, paiê?

QUANTO TEMPO UM FOGUETE DEMORA PARA CHEGAR ATÉ A LUA?

Vinicius S. Ferreira, 13 anos
Por e-mail

Depende do tipo de foguete e de combustível utilizado. Usando uma fórmula matemática que considera todas as condições ideais para essa viagem, como segurança e de custo, um foguete demoraria em média 5 dias para atingir a Lua. Quando o homem chegou lá pela primeira vez, na década de 60, as naves levavam 3 dias e meio para fazer o percurso porque gastavam muito mais energia do que seria recomendado.



OS CÃES PODEM VER FILMES EM 3-D?

Júlia Figueiredo Pascual
Brasília - DF

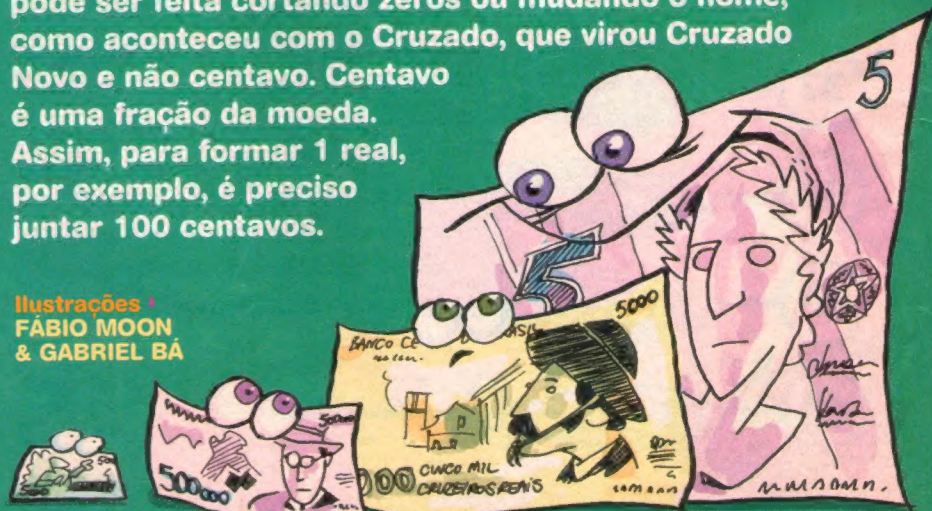
Os especialistas não sabem exatamente como os cães enxergam e o que vêem diante de um filme desse tipo. Apesar disso, eles acreditam que o olho desses animais é adaptado para perceber imagens em três dimensões. Assim, desde que estivesse usando óculos especiais, provavelmente um cão também poderia ver as imagens em 3-D de um filme.

POR QUE A MOEDA MUDA? POR QUE O CRUZADO VIROU CENTAVO?

Tales de Mileto
Maracanau CE

A moeda muda por decisão dos governantes. Geralmente isso acontece quando ela quando começa a valer menos. Por exemplo, se em um ano você paga 1 real por um chocolate e no ano seguinte paga 3 reais, a moeda está se desvalorizando. A troca de moeda pode ser feita cortando zeros ou mudando o nome, como aconteceu com o Cruzado, que virou Cruzado Novo e não centavo. Centavo é uma fração da moeda. Assim, para formar 1 real, por exemplo, é preciso juntar 100 centavos.

Ilustrações:
FÁBIO MOON
& GABRIEL BÁ



QUEM DESCOBRIU A ANATOMIA? QUANDO?

Brenda Vilas Boas
Belém - PA

A anatomia é o estudo da estrutura e forma do corpo humano e não foi bem uma descoberta. Ela começou há cerca de 28 mil anos, com homens pré-históricos que desenhavam nas cavernas as suas vivências e as observações do corpo. Os primeiros estudos registrados são os do grego Herófilo e foram escritos entre 300 e 500 antes de Cristo. Mas sabe-se que existiram documentos mais antigos (de até 4 mil anos antes de Cristo), destruídos na Primeira e na Segunda Guerras Mundiais.



CONSULTORIA: JOSÉ HENRIQUE BUSETTI (professor de Anatomia da Faculdade de Medicina do ABC), OTÁVIO LUIZ BOGOSSIAN (pesquisador do Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais - INPE), RUTH HELENA DWECK (diretora da Faculdade de Economia da Universidade Federal Fluminense), PÉRCIO DE MORAES BRANCO (geólogo do Museu de Geologia da CPRM - Porto Alegre), JURGEN SCHNELLRATH (pesquisador do Centro de Tecnologia Mineral - MCT/CETEM) e JAMES MURDOCH (especialista em canídeos do IUCN e da Universidade de Oxford).

VOCÊ SABIA QUE...

Em Fortaleza, os bombeiros contam com a ajuda do robô SACI para apagar incêndios? Ele é o primeiro robô-bombeiro brasileiro e é capaz de lançar 4,2 mil litros de água por minuto. Seu nome é uma sigla para Sistema de Apoio ao Combate de Incidentes.



QUAIS PAÍSES PRODUZEM MAIS PEDRAS PRECIOSAS?

Giovanna Tezzer
Por e-mail

Não existem dados precisos sobre isso, mas no total há nove grandes províncias gemológicas, que é como são chamadas as regiões que produzem pedras preciosas do mundo:

- 1 ► **Mogok, no norte de Mianmar,** que produz rubi, safira e espinélio.
- 2 ► **Tailândia, Vietnã e Camboja,** produtores de rubi, safira, zircão e espinélio.
- 3 ► **Pala, San Diego e Califórnia, todas nos Estados Unidos,** produtoras de kunzita, turmalina, rosa e morganita.
- 4 ► **Índia,** produz rubi, esmeralda, safira, diamante e água-marinha.
- 5 ► **Sri Lanka,** que tem rubi, safira, zircão, espinélio, alexandrita e pedra-da-lua.
- 6 ► **Madagascar,** produz berilo, turmalina, granada, topázio, esmeralda, cordierita, amazonita, kunzita e feldspato amarelo.
- 7 ► **Rússia,** produtora de esmeralda, alexandrita, malaquita, diamante, topázio, lápis-lazúli e turquesa.
- 8 ► **Brasil,** que tem água-marinha, quartzo, esmeralda, diamante, turmalina, opala, olho-de-gato, topázio, euclásio, espodumênio, amazonita, sodalita, ágata, ametista e outras.
- 9 ► **Austrália,** que produz diamante, opala, rubi, berilos, topázio, turmalinas e ouro.



Texto ► JULIA MOIÓLI

Design ► ANDREIA NALIATO

JORNAD

Conheça o novo animê Rave Master e embarque numa aventura cheia de mistério para salvar o mundo.

Imagine que você está curtindo seu passatempo preferido, quando surge um ser bizarro e diz que é sua vez de salvar o mundo. Muito estranho, não é? Pois foi isso que Haru Glory pensou quando tirou Plue do mar, durante uma pescaria.

O garoto de 16 anos, que vive numa ilha chamada Garage Island, tira do mar uma criatura branca com nariz em forma de cone. Para completar, leva o maior susto ao descobrir sua enorme responsabilidade! Afinal, ele é apenas um cara normal. Ou talvez não seja bem assim...

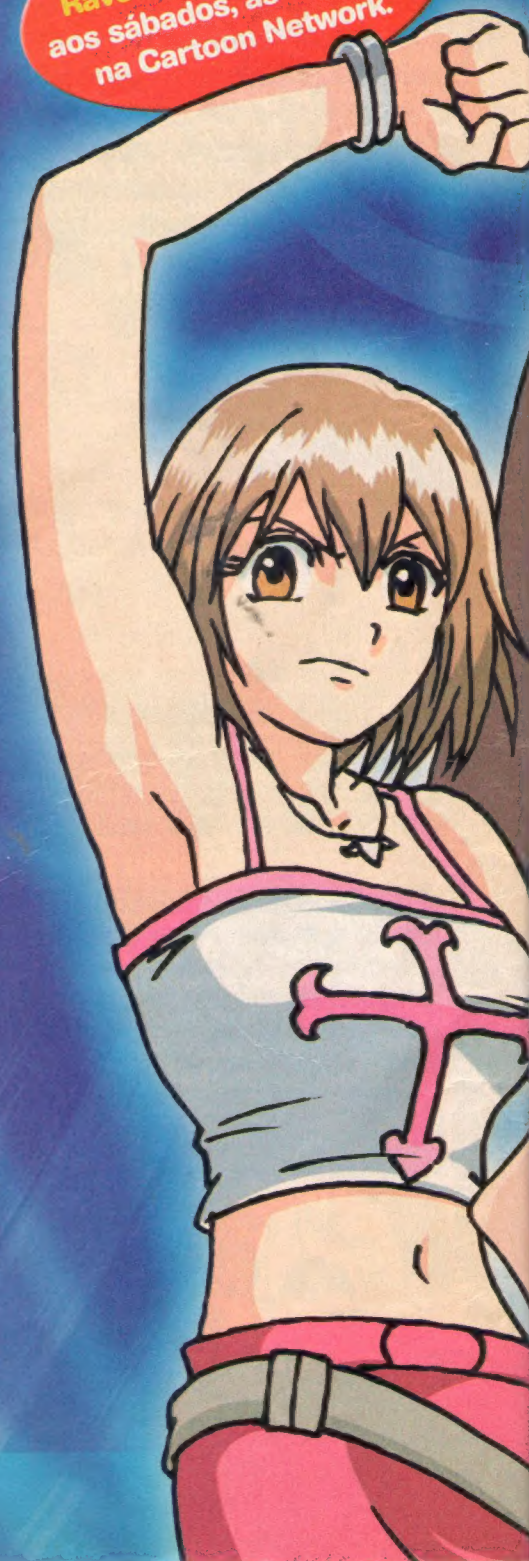
Haru fica sabendo que há 50 anos houve uma guerra terrível entre as forças da Rave e vilões do mundo das sombras. O líder da turma do bem, conhecido como Rave Master, era um homem sábio e forte chamado Shiba. Ele pensou ter eliminado as forças do mal ao destruir o que pensava ser a última Pedra da Sombra, mas foi

surpreendido por uma explosão que destruiu um décimo do planeta. Na mesma explosão, as pedras mágicas Rave foram espalhadas por vários lugares da Terra.

Quando Haru encontra Plue, a mascote de Shiba, descobre que tem o poder de um Rave Master. Agora precisa encontrar as pedras e destruir a Guarda da Sombra, uma turma que quer dominar o poder da Rave e o que restou do Universo. O garoto recebe também a espada mágica de Shiba, o Rave Master anterior, e vai ter de aprender a ser um verdadeiro herói.

Apesar de impulsivo e cabeça-dura, o novo Rave Master tem uma personalidade forte, não teme o perigo e é muito leal aos amigos. Ele vai se aventurar em novos lugares e encarar inimigos para garantir a paz no mundo. No caminho, vai se deparar com mistérios e entender os motivos do desaparecimento de seu pai, no passado.

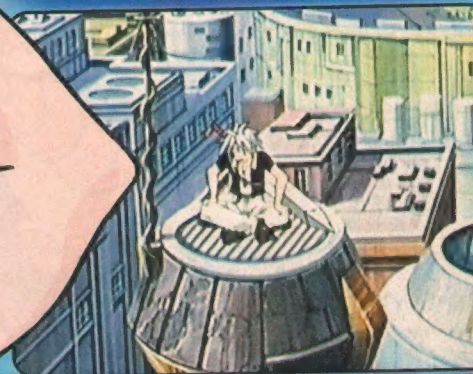
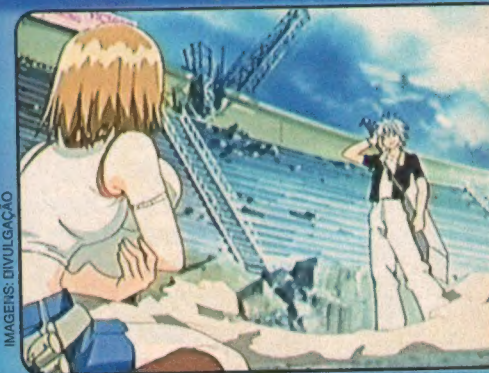
O desenho
Rave Master é exibido
aos sábados, às 14 horas,
na Cartoon Network.



A RADICAL



Quando aciona os poderes de sua espada mágica, Haru consegue apavorar os terríveis vilões, que conhecem a força de um verdadeiro Rave Master.



IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Trabalho em equipe

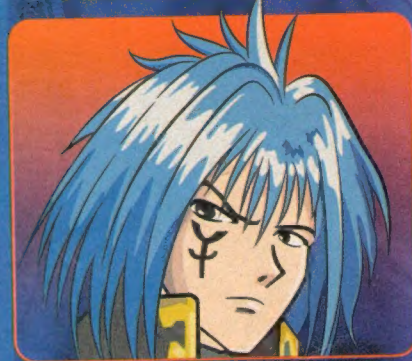
Junto com sua nova missão, Haru ganha parceiros importantes, que vão provar sua lealdade e amizade. Um deles é Musica, que teve sua família destruída pela turma da Sombra e se torna o melhor amigo do novo Rave Master.

Outro companheiro é Plue, que mais parece um boneco de neve esquisito, mas será o guia do garoto em sua jornada. Ele sabe tudo sobre a guerra anterior, conhece o poder

das pedras mágicas e da espada do Rave Master e, apesar de não falar, é inteligente e tem uma sensibilidade especial para detectar encrencas.

E quase por acaso, Haru encontra e salva Elie, uma menina divertida, mas um tanto confusa, que perdeu a memória e não conhece seu próprio passado. Ela decide acompanhar o garoto em sua missão para viver uma grande aventura.

TURMA DO MAL



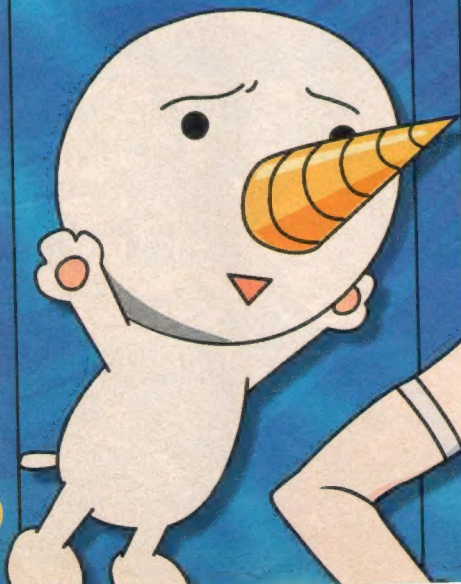
SIEG HART

Trabalha para Shuda e os outros generais do mal. Tem domínio dos elementos da natureza e manipula a terra, a água, o fogo e o ar.

DEFENSORES DO BEM

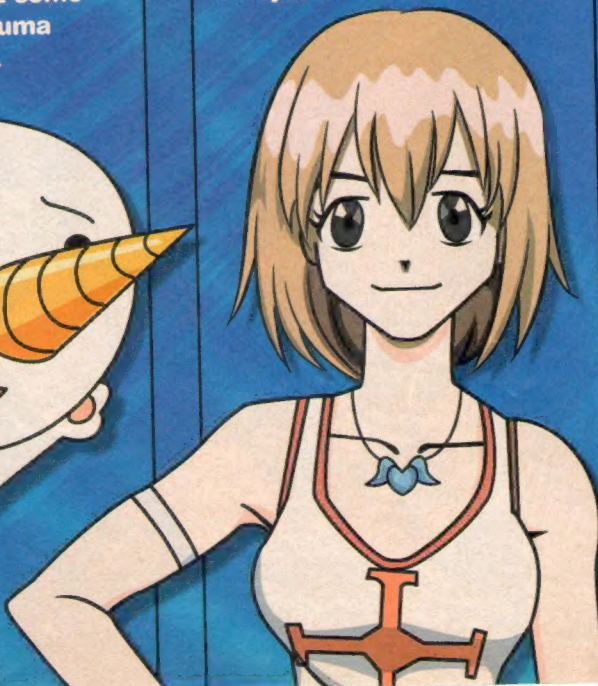
PLUE

Essa estranha mascote acompanha o Rave Master, adora pirulitos e tem um senso de humor sarcástico. É um guia confiável e o único que pode ajudar Haru a encontrar as pedras Rave para salvar o mundo.
Espécie ▶ provavelmente é um cão mutante.
Idade ▶ mais de 50 anos.
Poder ▶ usa o nariz como ferramenta e tem uma intuição poderosa.



ELIE

É uma menina bonita e animada, mas se irrita com facilidade. Adora usar roupas da moda, e depois de descobrir os poderes de Haru, resolve participar da missão e mostrar suas habilidades.
Espécie ▶ humana.
Idade ▶ cerca de 16 anos.
Poder ▶ é uma lutadora corajosa.



HARU GLORY

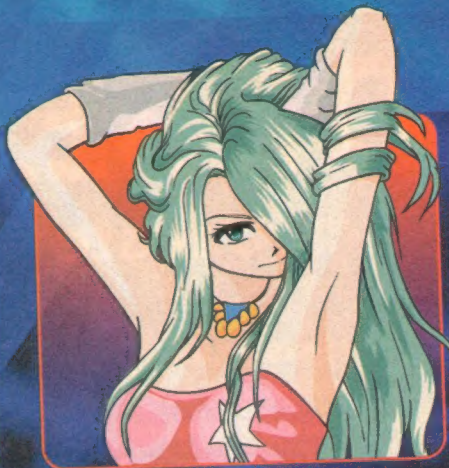
Não tem lá muito jeito de herói, mas assume a responsabilidade de reunir as pedras mágicas que poderão salvar o mundo de forças malignas.
Espécie ▶ humana.
Idade ▶ 16 anos.
Poder ▶ é habilidoso, inteligente e tem uma espada mágica.





SHUDA

Comanda a Guarda da Sombra, que deseja dominar o mundo. Quer pegar o novo Rave Master e conquistar o poder da Rave.



REINA

Uma das comandantes das forças malignas, usa sua beleza para enganar os mais distraídos e conseguir informações preciosas.



BELIAL

Outro dos chefões da sociedade do mal. Quer usar seus sinistros poderes para acabar com as pedras e destruir os humanos.

MUSICA

Sua família toda foi eliminada por uma turma de vilões e ele se junta a Haru para vencer essa turma e ajudar o amigo.

Espécie ▶ humana.

Idade ▶ 18 anos.

Poder ▶ É uma espécie de alquimista que sabe como transformar materiais como prata e ouro.

CATTLEYA GLORY

A irmã de Haru, que se preocupa muito com ele e fica em dúvida se o garoto deve seguir sua jornada, mesmo sabendo que o mundo está em perigo.

Espécie ▶ humana.

Idade ▶ 20 anos.

Poder ▶ não tem dons de magia, mas é a grande protetora do irmão.

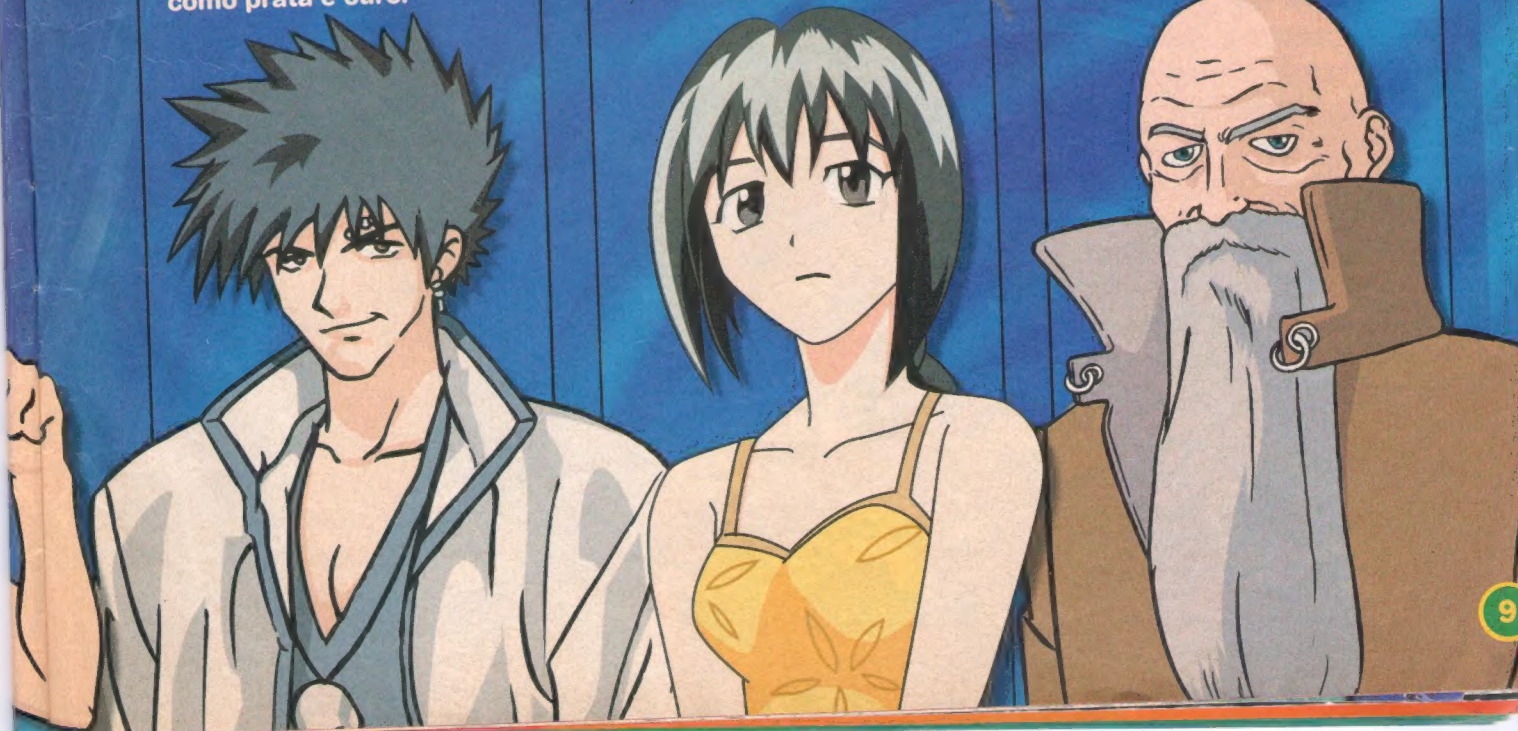
SHIBA

É o Rave Master anterior, que fez de tudo para vencer as forças do mal há 50 anos. Ele retorna para explicar o que ocorreu no passado e entregar a espada e a mascote a Haru.

Espécie ▶ humana.

Idade ▶ desconhecida.

Poder ▶ sabedoria e domínio da espada mágica.



teste



Tunemangá



1 O nome animê se originou de que palavra em inglês:

- ☐ **A** Animal, porque as primeiras histórias eram sobre bichos falantes.
- ☐ **B** Animation, que quer dizer animação ou desenho animado.
- ☐ **C** Animatics, que são robôs animados.

2 Por que personagens japoneses têm olhos grandes?

- ☐ **A** Para ver melhor.
- ☐ **B** Para expressar suas emoções.
- ☐ **C** Porque são mais fáceis de desenhar.

Puxa, que lentes de contato legais!



DESENHOS

Faça o teste e veja o que sabe

3 Heróis de animês costumam ser:

- ☐ **A** Pessoas comuns que estudam, trabalham e convivem com familiares e amigos.
- ☐ **B** Seres com poderes incríveis que podem voar e desaparecer.
- ☐ **C** Personagens de outro planeta.

4 Qual alternativa tem só personagens de animês?

- ☐ **A** Vegeta, Kenshin e Peter Parker.
- ☐ **B** Docinho, Hagome e Mestre Kame.
- ☐ **C** Seya, Ash e Kenshin.

5 As expressões dos personagens dos animês e dos quadrinhos japonesas são:

- ☐ **A** Bem discretas.
- ☐ **B** Sempre iguais.
- ☐ **C** Exageradas.

6 Nos quadrinhos japoneses, os balões devem ser lidos:

- ☐ **A** Da direita para esquerda.
- ☐ **B** Da esquerda para direita.
- ☐ **C** Em voz alta, para reproduzir os sons como BAM!, POF!, SOC! e ZZZZZ.

7 Os animês se parecem mais com:

- ☐ **A** Os desenhos de super-heróis.
- ☐ **B** Os programas sobre bichos.
- ☐ **C** Novelas, pois têm vários capítulos.

8 Como são chamadas as histórias em quadrinhos japonesas?

- ☐ **A** Mugá.
- ☐ **B** Mangá.
- ☐ **C** Mongá.

9 Como são as histórias dos desenhos japoneses?

- ☐ **A** Cada episódio traz uma aventura completa.
- ☐ **B** Curtas e com poucos personagens.
- ☐ **C** Cada episódio é continuação do anterior.

Texto ► CRISTIANE YAMAZATO
Ilustrações ► JEAN GALVÃO

E QUADRINHOS

sobre animês e mangás.



- 10** A maioria dos personagens japoneses:
- ☐ A Envelhece com o passar do tempo.
 - ☐ B Fica sempre jovem e amplia seus poderes.
 - ☐ C Viaja para conhecer outros países.

- 11** Muitos animês são baseados em:
- ☐ A Desenhos animados.
 - ☐ B Fábulas europeias.
 - ☐ C Histórias em quadrinhos.

- 12** As revistas em quadrinhos no Japão são:
- ☐ A Em preto-e-branco, com muitas páginas.
 - ☐ B Supercoloridas.
 - ☐ C Pequenas, para se ler no ônibus.

- 13** Qual foi um dos primeiros animês de sucesso no Brasil?
- ☐ A A Princesa e o Cavaleiro.
 - ☐ B Castelo Rá-Tim-Bum.
 - ☐ C Pokémon.

Não vai terminar a piada?

Continua na próxima Recreio!



- 14** No Japão há mangás de vários tipos. Os chamados de shonen têm muita ação e são lidos por:
- ☐ A Estudantes.
 - ☐ B Meninos.
 - ☐ C Adultos.

- 15** Há quadrinhos para meninas, que são chamados de:
- ☐ A Girl power animês.
 - ☐ B Shojo.
 - ☐ C Mangás Superpoderosos.

RESULTADO

1 B, 2 B, 3 A, 4 C, 5 C, 6 A, 7 C, 8 B, 9 C, 10 A, 11 C, 12 A, 13 A, 14 B, 15 B.

De 0 a 4 pontos

Seu conhecimento sobre o tema não é muito grande. Talvez você curta mais outros desenhos e gibis, mas se quiser saber mais sobre animês e mangás fique de olho na internet, em revistas e na TV.



De 5 a 8 pontos

Até que você entende bastante do assunto. E depois de fazer o teste aprendeu ainda mais sobre os desenhos e revistas que já curte. Convide seus amigos para fazer o teste e compare os resultados.



De 9 a 15 pontos

Uau! Você sabe tudo sobre mangás e animês. Já que é fã de quadrinhos e desenhos japoneses, que tal começar a criar suas próprias histórias e personagens? Solte a imaginação e divirta-se!



**FIQUE
LIGADO**



CRISTIANE YAMAZATO
FABIO BERTOLOZZI



Mergulhe nesse universo mágico e entenda tudo sobre desenhos japoneses.

MUNDO ANIMÊ

É fácil reconhecer um desenho japonês: os personagens têm olhos grandes, cabelos malucos e as histórias são cheias de ação e reviravoltas.

Rave Master, Yu-Gi-Oh! e Cavaleiros do Zodíaco são exemplos de animês, que é como são chamadas as animações no Japão. Aqui, muita gente também usa essa palavra.

E sabe por que os olhos de todo mundo são grandes nos animês? É que os japoneses acham que eles transmitem emoção. Os artistas fazem seus personagens assim para que a gente possa identificar rápido o que estão sentindo. E há outro truque para destacar os olhos: o nariz e o queixo costumam ser pequenos.

E é legal reparar também na boca das pessoas, que vive em movimento: fica enorme se o personagem ri e chega a sumir ou virar um pontinho quando há alguma dúvida, tristeza ou decepção. Esse estilo de desenho surgiu nos quadrinhos japoneses e acabou virando sucesso nos animês.



HISTÓRIA EMPOLGANTE

Quem acompanha uma dessas aventuras sabe como é chato perder um capítulo de animê. Isso porque os desenhos têm uma sequência e quase sempre a história continua no próximo episódio.

Uma série de animê pode até durar anos, mas sempre tem um final. É bem diferente das histórias de outros desenhos, em que os heróis, como o Super-Homem e o Batman, parecem ter sempre a mesma idade. O tempo passa para as personagens dos animês. Em Dragon Ball, por exemplo, Goku começa criança, se torna adulto, se casa e tem filhos antes de ficar velhinho.

Além disso, muitos heróis de animê não têm superpoderes ou acessórios especiais. São pessoas comuns, que vão à escola, têm amigos e família e por algum motivo especial, recebem a missão de desvendar mistérios e salvar o mundo.

Esse tipo de aventura faz tanto sucesso pelo mundo, que surgiram desenhos com um estilo parecido, criados por desenhistas de outros países. É o caso de As Meninas Superpoderosas e Os Meninos Mágicos, por exemplo, que são feitos nos Estados Unidos.

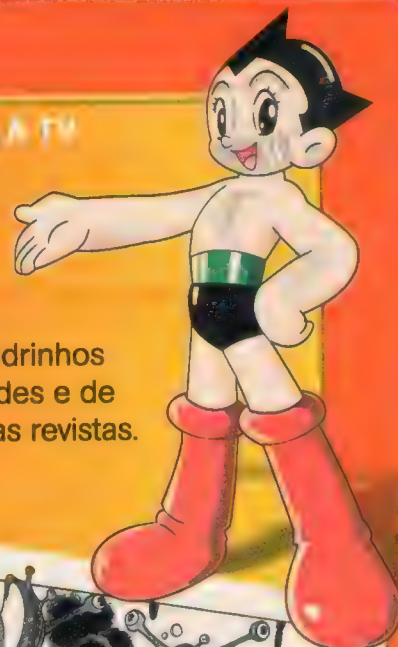
ILUSTRAÇÕES: DIVULGAÇÃO

DOS QUADRINHOS PARA A TV

A maioria dos animês surge a partir de histórias conhecidas no Japão como mangás.

Alguns exemplos são Astro Boy, Sakura Card Captors e Samurai X.

Os japoneses são superfãs de quadrinhos e fazem mangás para todas as idades e de todos os gêneros. Veja como são as revistas.



Os mangás são desenhados em preto-e-branco e impressos em papel de jornal. Cada uma das muitas páginas, com a revista fica mais barata e todos podem ler tranquilamente.

A história é lida de trás para frente, e as páginas da frente para o começo.

Várias páginas têm as imagens e mostram a sequência da história em uma única página.



サンゴ島の冒険・おわり

Os mangás são desenhados em preto-e-branco e impressos em papel de jornal. Cada uma das muitas páginas, com a revista fica mais barata e todos podem ler tranquilamente.

Várias páginas têm as imagens e mostram a sequência da história em uma única página.



Texto ► JULIA MOIOLI

Design ► FÁBIO BERTOLOZZI

ZZZZZZZZ



LONGA SONECA

O coala parece um bichinho de pelúcia quando dorme. Ele fica em cima dos eucaliptos e se agarra nos galhos com os braços fortes e as mãos grandes para não cair. Ele procura uma posição bem confortável, pois passa quase o dia todo dormindo. Fica acordado no máximo por 4 horas, porque as folhas de eucalipto que come não têm muitos nutrientes e ele precisa economizar toda a energia que puder.

NO MAIOR SOSSEGO

Quando bate aquele sono, o leão não escolhe muito o lugar em que vai dormir. Ele deita no chão de lado ou se estica em cima de um galho de árvore e fica lá, supertranquilo. Como são grandes predadores, sem inimigos naturais, não precisam ficar alertas, pois não correm riscos enquanto dormem. Afinal, quem é que vai se meter com eles?



ZZZZZ...

**Não faça barulho
e confira como os
bichos dormem.**



ELA NÃO PARA

A foca fica de lado, para dormir no solo ou na água. No mar, mantém o focinho para fora para respirar enquanto uma de suas nadadeiras se movimenta sem parar para que a foca não afunde durante o sono.

É UNCI?

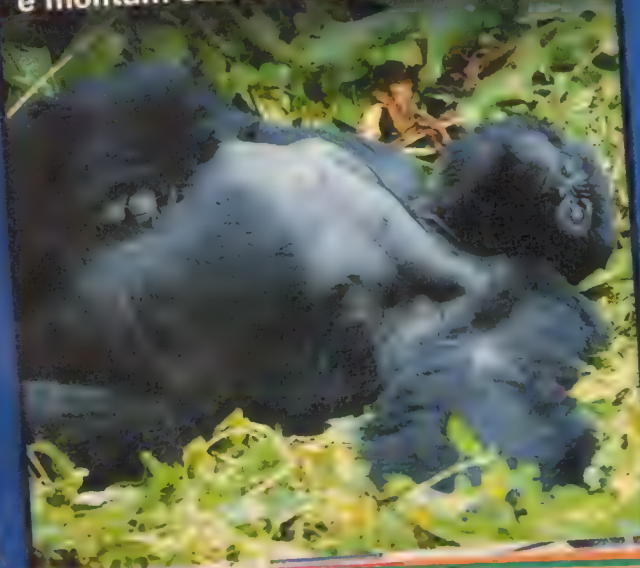
O iingo dormidoado numena só. Fias partes da ágoloca uma ti embao corpo e a ca no meio tenas. Para eso é fácil! É seu corpo ptado para sllibrar assim nda por cinr relaxa osim ele des uma perna ca vez.



FOTOS: MINDEN PICTURES/STOCK PHOTOS

COLCHÃO NATURAL

O gorila faz ninhos parecidos com camas usando folhas e galhos. Com tudo arrumado, eles se ajeitam no macio e caem no sono. Todas as noites procuram um novo lugar e montam sua cama para descansar.

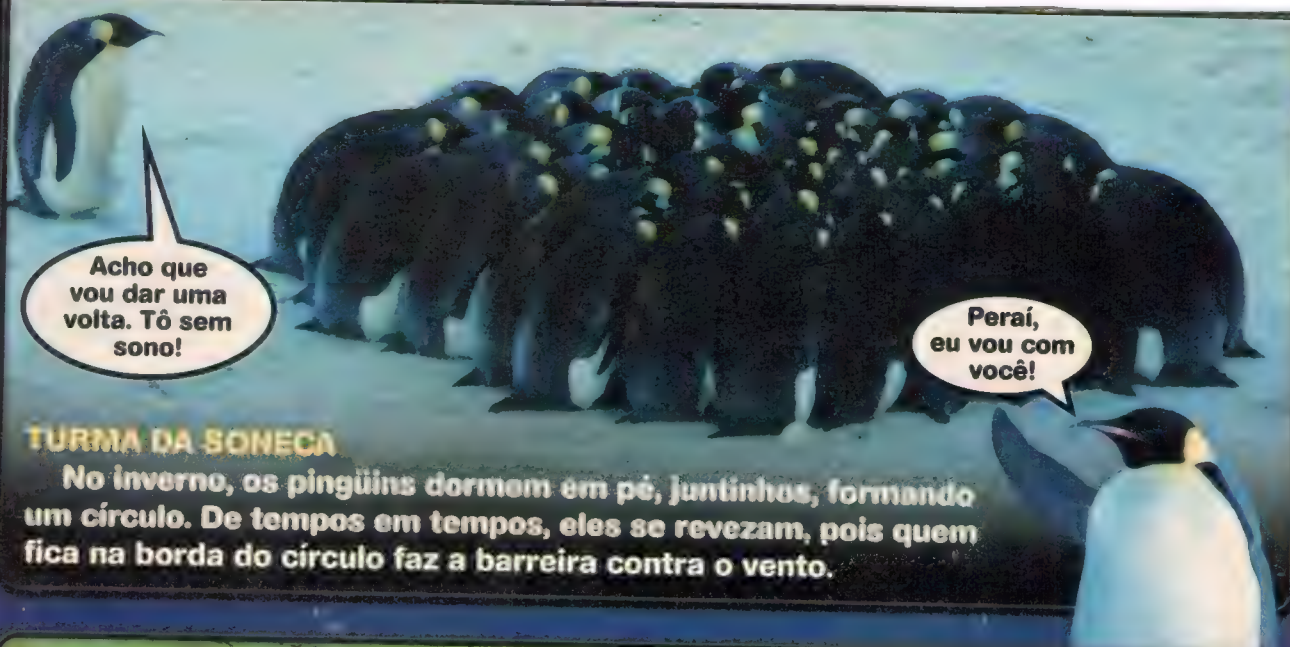


BEM ESOS

Para arto da superfície, os golfinhos dormem, mas mantêm metade do cérebro funcionando, pois precisam estar conscientes para respirar, os ficam abertos e às vezes fecham apenas um.



Canta pra eu dormir?



Acho que vou dar uma volta. Tô sem sono!

Peraí, eu vou com você!

TURMA DA SONECA

No inverno, os pingüins dormem em pé, juntinhos, formando um círculo. De tempos em tempos, eles se revezam, pois quem fica na borda do círculo faz a barreira contra o vento.



HORA DE DEITAR

Graças a seus tendões fortes e ligamentos especiais, o cavalo pode dormir em pé, relaxando os músculos das pernas da frente. Assim, está pronto para fugir se algum perigo aparecer. Ele só se deita quando se sente muito seguro.

SEMPRE ALERTA

A girafa costuma dormir em pé, pois com o seu pescoço, tem dificuldade em se levantar depressa. A forma do corpo dá o equilíbrio para que ela possa descansar. Se ouvir um ruído, sai correndo. A girafa só se deita se está longe de predadores, ou se é filhote e tem a proteção dos pais.



O JOGO CONTINUA SEMANA QUE VEM!

EDITORA  Abril

NA PRÓXIMA EDIÇÃO VOCÊ VAI GANHAR **BIA PIMENTA**

Garota radical no skate e craque com a bola nos pés. Ninguém pega o seu chute apimentado.

E MAIS...

- Um dos 6 tipos de **lançadores** para criar jogadas de efeito
- Uma **bola**

As imagens são meramente ilustrativas. As cores podem variar.

Patrocínio:



Toda quinta, nas bancas

**PARA
BRINCAR**



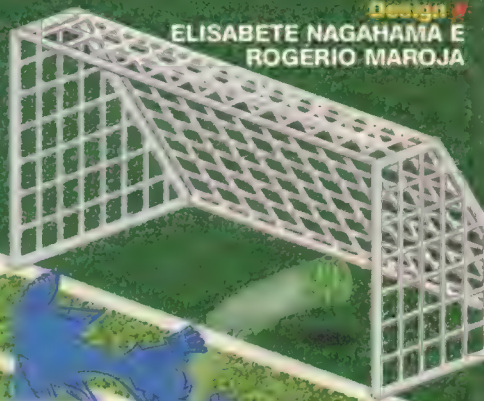
Entre em campo com Juca Muralha,
mais um jogador da turma dos FutLoucos.

NOVO FERA NO TIME

Você acaba de ganhar Juca Muralha, um craque que reforça a defesa e ainda faz bons lançamentos. Encaixe o lançador no Juca, treine alguns lances e chame a turma para brincar.

1) Monte a trave e posicione-a no campo ou sobre uma mesa.

Design
ELISABETE NAGAHAMA E
ROGERIO MAROJA



Veja as fichas de todo o time no site

RECREIO

2) Forme uma dupla com um amigo e sorteiem quem será o atacante e quem será o defensor. O atacante escolhe um lançador e um personagem. O defensor posiciona o goleiro Nico no gol e escolhe um ponto para fixar o outro jogador, que vai proteger o gol, formando a barreira.

3) O atacante se posiciona, lança a bola 5 vezes e anota seu placar. Em seguida, os dois participantes trocam de posição nas jogadas. Comparem o saldo de gols de cada um. Se quiserem, façam campeonatos juntando várias duplas, com disputas entre os melhores do grupo.

JUCA MURALHA PERSONALIDADE

Amigo de todos e bem-humorado, é considerado o cara com mais espírito de equipe do time.

PONTOS FORTES

Tem uma resistência física impressionante e é um excelente marcador. É fera em roubar bolas.

PONTOS FRACOS

Não arrisca chutes no gol.

TIPO DE CHUTE

Forte, rasteiro e pode ir em qualquer direção.



LANÇADOR ESPECIAL

Você ganhou junto com esta edição uma bola diferente, mais veloz e fácil de direcionar, e um lançador em forma de raio, que garante chutes fortes e certos. Os lançadores diferentes permitem variar as jogadas. Experimente usar o novo lançador com os seus jogadores e confira.

NÃO SE ESQUEÇA

Na edição 305, a revista RECREIO trouxe uma trave, o goleiro Nico Frangueiro, o jogador Tomi Achando, um lançador e uma bola. Com a sua coleção completa, a brincadeira vai ficar mais divertida. Para obter edições anteriores é só falar com o seu jornaleiro.

**Olha quem
chegou para
invadir a sua
geladeira.**



**CARTOON
NETWORK**
CartoonNetwork.com.br

**JOHNNY
BRAVO**

LABORATORY

COURAGE

LABORATORY

**KND
NEXT DOOR**

www.minischin.com.br
TM & © Cartoon Network
(s06)

GAMES

Tudo | THIAGO PARLIANI

BOB É UM SUCESSO!

A turma da Fenda do Biquíni está na maior agitação, desde que descobriu que um episódio do seriado *Homem-Sereia* e *Mexilhãozinho* será gravado por ali.

Em *SpongeBob: Lights, Camera, Pants!*, lançado para GameCube, PlayStation 2, Xbox e PC, os moradores da Fenda estão loucos para ver seus ídolos e quem sabe participar das filmagens.

Você escolhe Bob Esponja, Patrick, Sandy Bochechas, Lula Molusco ou Sr. Sirigueijo, e entra numa maratona com 32 minigames que vai selecionar quem deve contracenar com os atores principais do seriado.

Fique atento aos desafios e trabalhe em equipe. Vale a pena também convidar os seus amigos para uma disputa em multiplayer e se divertir com as histórias de cada personagem. O melhor de tudo é que mesmo o perdedor tem um final bem engraçado.



Fuja das fechadas e mantenha sua lancha na pista para ser o mais rápido e ganhar pontos.



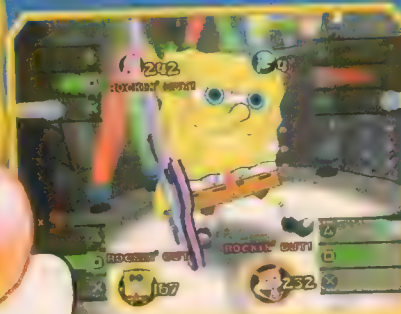
Trabalhe em dupla. Nesta etapa vence a equipe que preparar mais hambúrgueres de siri.



Fique atento para pescar os objetos e se sair melhor do que os concorrentes.



Nessa escalada, seja rápido ao apertar botões, mas cuidadoso para não escorregar.



Aperte os botões corretos quando brilharem na tabela e acerte um solo de guitarra.

Disney

o galinho chicken little

NÃO SEI
O QUE É PIOR...
PERDER A AULA
OU CONSEGUIR
CHEGAR A
TEMPO!

EEEEEEH!

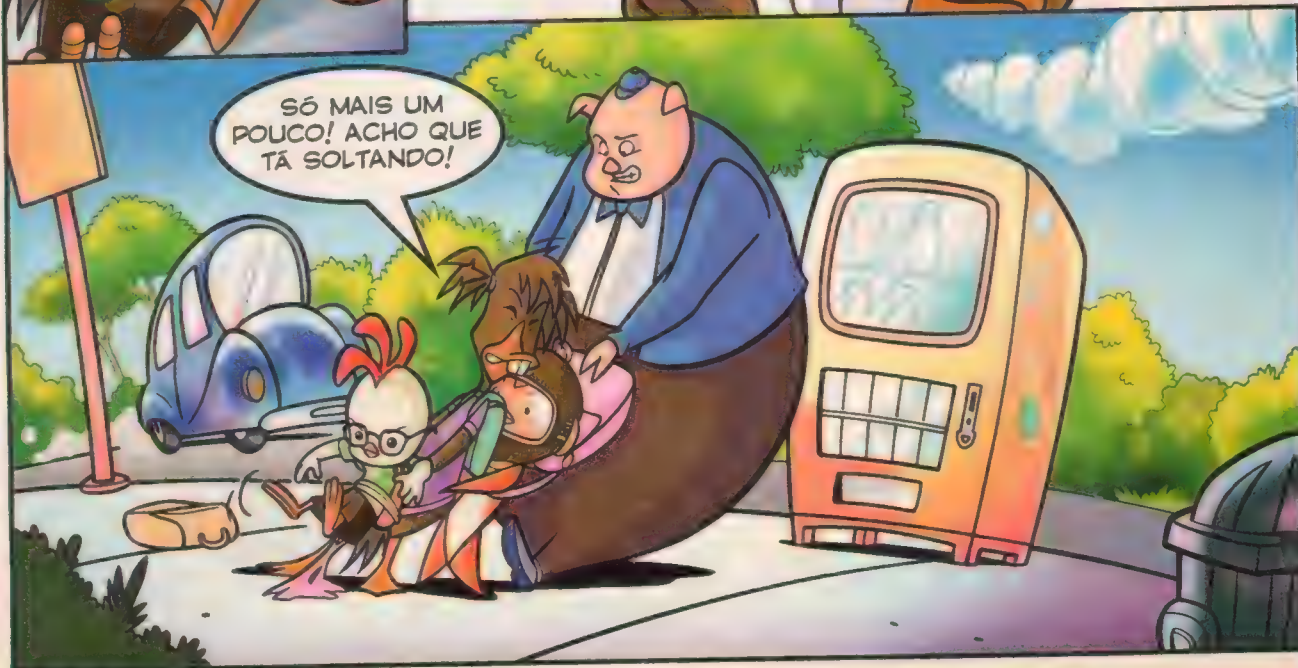
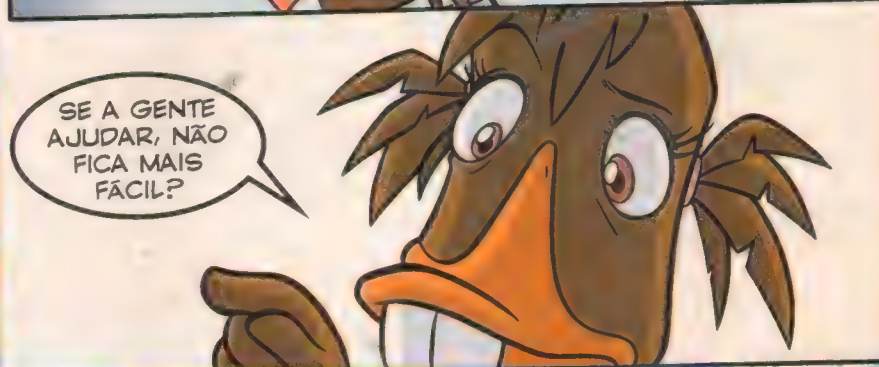
PROBLEMAS GRUDENTOS



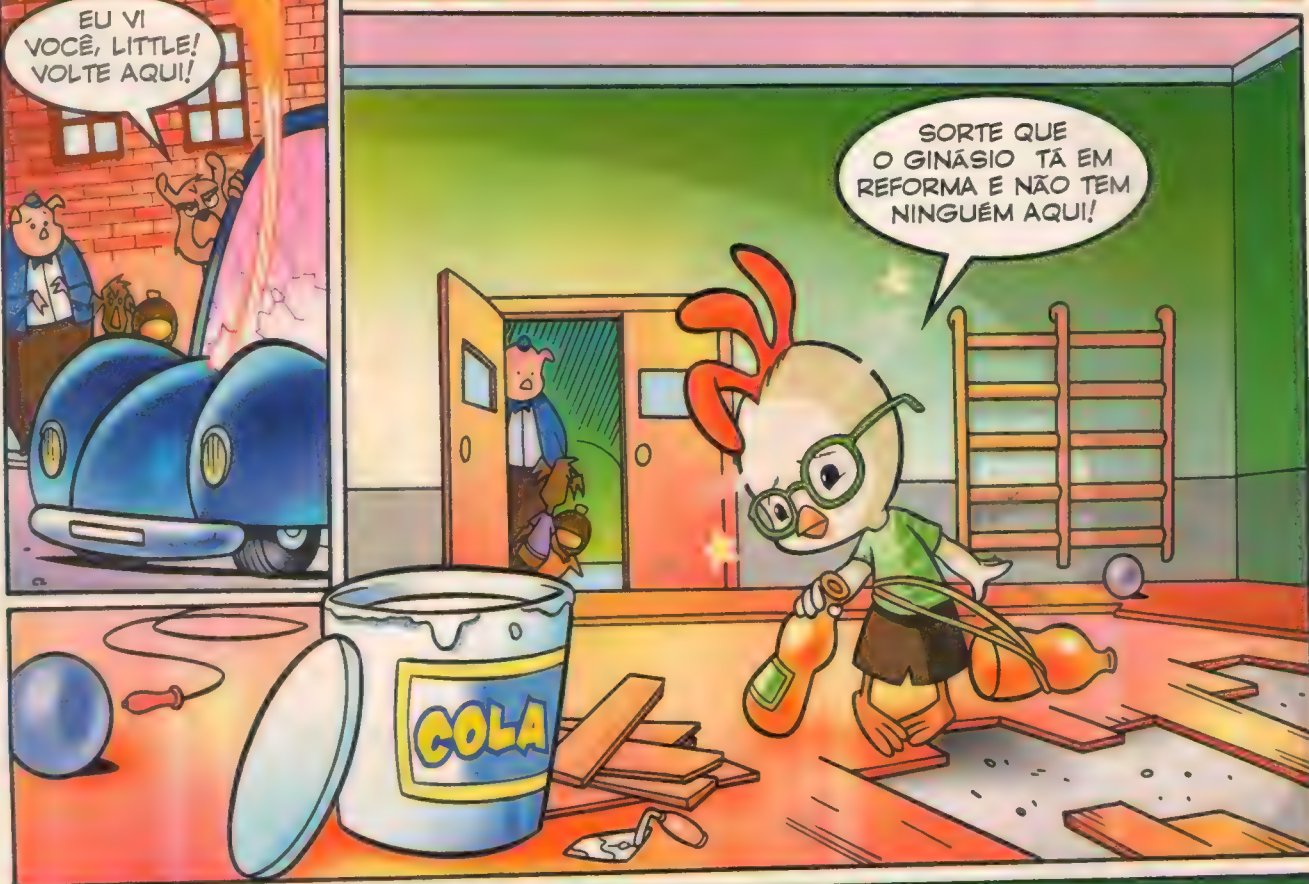
POF!

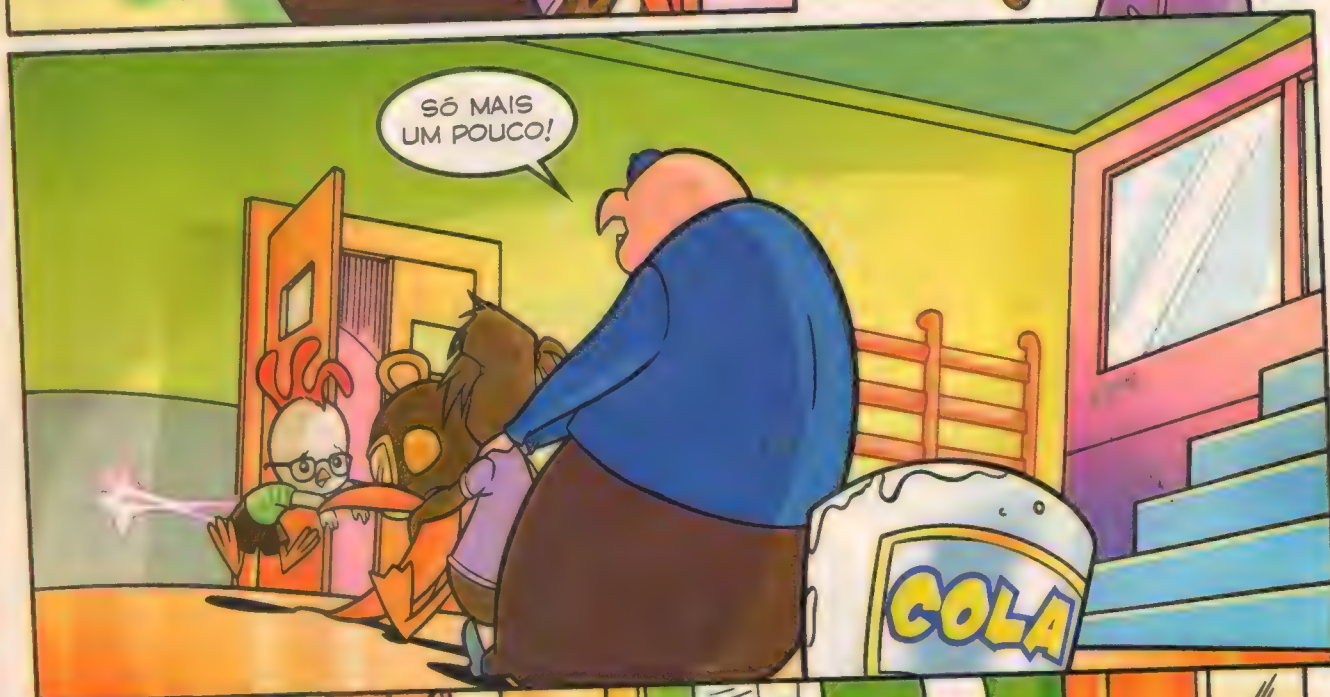
DE NOVO
LUTANDO
CONTRA SEU
VELHO INIMIGO,
LITTLE?

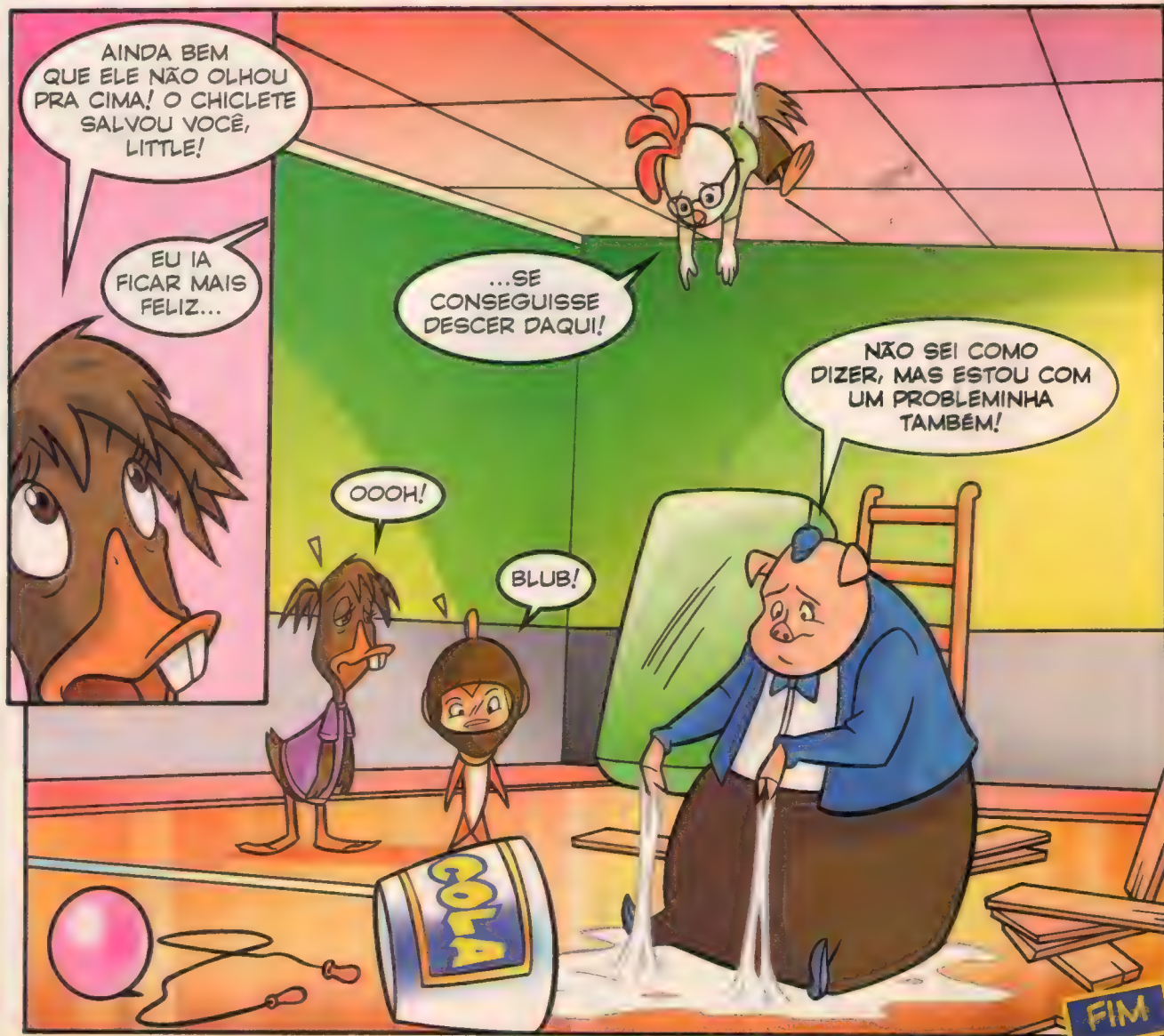
DETESTO
CHICLETE GRUDADO
NO CHÃO! MAS TENHO
UM PLANO!











promoção torcida abril na Alemanha.
o próximo convocado
pode ser você.

- PEDALADA = AUSTRICKSEN
 - DRIBLE DA VACA = DRIBBLERKÜNSTLER
 - BRASIL HEXACAMPEÃO = BRASILIEN SECHSFACH WELTMEISTER

Almap8800

Quer acompanhar o Hexa de pertinho?

Participando da promoção Torcida Abril na Alemanha, São 3 sorteios, 1 por mês, cada um valendo 3 viagens (com acompanhante) para a Alemanha e 6 TVs de plasma.

E, em maio, ainda acontece um sorteio especial: mais 3 viagens (com acompanhante) para a Alemanha e 6 TVs de plasma.

Não fique no banco de reservas. Quanto mais cartas você enviar, mais chances tem de ganhar.

 **30 viagens**



Para participar, recorte o selo ao lado, junte com mais 2 selos e responda:

"Qual editora leva você para a Alemanha?"

envie os 3 selos para a Caixa Postal 11856, CEP 019-970, junto com seus dados pessoais (nome e endereço). Você encontra mais selos nas revistas participantes da promoção.



Apoio





CLAUDIA
COZINHA

Lugar de criança é na cozinha

Fala pra sua mãe entrar na cozinha. A revista Claudia Cozinha apresenta o especial Pequenos Chefs. Uma edição com receitas simples e gostosas: guloseimas geladas, petiscos, brigadeiro, pizza. Tudo o que você mais gosta e sua mãe nunca fez. Garanta o seu exemplar!

Já nas bancas.

ou pelo site: www.lojabril.com.br

EDITORA  Abril

Patrocinador

 Nestlé

Fique de olho

Ajude o cientista a sair desta encrenca.



Doutor, afinal onde estão os dois intercomunicadores iguais?

Resposta na página 42.



Participe mandando
a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar - São Paulo - SP
CEP 05425-902

Entre em contato
com a gente:

Tel: (11) 3037-4447

De 9h às 18h, de 10h às 12h
e de 13h às 18h

Fax: (11) 3037-4458

recreio@abril.com.br

Na internet

www.recreioonline.com.br

recreio@recreioonline.com.br



Faça sua assinatura
e não perca nenhuma
edição da RECREIO

Ligue para:

59TZ

Grande São Paulo
3347-2121



Domina
localidades

0800-701-2828

Piadinhas

Quem é que nunca
toma chuva, mesmo
no meio do mato?
O cogumelo, que já
tem guarda-chuva
embutido.

Adilson Castro Azevedo
Por e-mail

O que deixa
qualquer um com
o cabelo em pé?
O gel.

Ricardo Tekemoto, 10 anos
São Paulo - SP

O que é um
pontinho amarelo
no congelador?
Um grão de
milho esquiando.

Leticia Godo
Por e-mail

Qual é o esporte
preferido dos cantores?
Lançamento de disco.

Amanda Toledo Vian
Brasília - DF

Quem é o pai
da turma Disney?
O Paiteta.

José Henrique Faria
Cuiabá - MT

O que dá o cruzamento
de uma minhoca com
um porco-espinho?
Um arame farpado.

Paulo Naville Franco
Paranaguá - PR

Por que a roda
do metrô não pode
ser de borracha?
Para não apagar
a linha!

Leonardo Heilmann Juredo, 9 anos
Bauri - SP

Como se faz para
todo o mundo
ficar quieto?
Tirando a letra N.

Davi Cacosi Junior, 8 anos
Duro Preto - MG

EDITORIA **Abriu**

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente),
Thomas Souto Corrêa (Vice-Presidente),
José Roberto Guzzo, Maurício Mauro

Presidente Executivo: Maurício Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho



Diretora de Redação: Giseline Carvalho
Diretora de Arte: Maria da Glória Fiala
Editores: Claudio Fraga e Cristiane Yamazaki
Repórteres: Julia Molli e Noêmia Lopes
Designers: Andrea Nallato, Fabio Bertozzi e Rogério Maroja
Atendimento ao leitor: Karim Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Lezson de Carvalho e Maria Wolak Grosbeun
Colaboraram nesta edição: Anderson Faria e Elisabete Naghama (arte),
Daniel Nieuwenhuizen (texto) e Daria Fleury (texto)

NUCLEO DE INTERNET JOVEM
Redatora-Chefe: Goretti Teodoro
Editor Assistente do Site RECREIO: Eduardo Perácio
Editor: Assisente: Fabiana Mello
Webmasters: André Luiz Pereira e Denis V. Russo
Estagiário: Fabiane Zambon
www.recreioonline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti Serviços Editoriais: Wagner
Barrera Depto. de Documentação e Abriu Press: Graça de Souza Correspondente
Internacional: Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Marlene Orfei, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral
Executivos de Negócio: Eliane Pinho, Letícia Da Lalla, Maria Letizia Marot, Marcelo Cavalcanti,
Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Rubens Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vianir
Aderaldo, Wlamir Lino PUBLICIDADE REGIONAL: Diretores: Jacques B. Ricardo PUBLICIDADE
RIO DE JANEIRO: Diretor: Paulo Rosal Sales PUBLICIDADE UM CULTURA JOVEM
Gerente de Publicidade: Fernando Salazar Escuderos de Negócio: Analisa Bertoli, João
Eduardo Dias, Larissa Corvello, Luis Carlos Reme, Luis Fernando Lopes, Rogério Ponce de Leon (RJ),
Vera Robles Reis Gerente de Classificados: Marco Balara MARKETING E CIRCULAÇÃO
Gerente de Marketing: Valeska Scatterra Consultor de Negócios: Tiago Alonso Assistente
de Circulação: Assinaturas: Renata Michelini PLANEJAMENTO, CONTROLE E
OPERAÇÕES Diretor: Auro Iasi Gerente de Circulação: Ana Carolina Consultor: Marina Bonagatti
Processos: Roberto Pado, Jessica Ramiro ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento
ao Consumidor: Ana Davares Diretor de Vendas: Fernando Costa

Em São Paulo: Indicação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar,
Pitubas, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
www.abril.com.br Publicidade São Paulo: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Rio de Janeiro: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Belo Horizonte: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Curitiba: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Porto Alegre: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Salvador: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Recife: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Fortaleza: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Brasília: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Manaus: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade São Paulo: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Rio de Janeiro: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Belo Horizonte: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Curitiba: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Porto Alegre: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Salvador: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Recife: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Fortaleza: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Brasília: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Manaus: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade São Paulo: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Rio de Janeiro: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Belo Horizonte: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Curitiba: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Porto Alegre: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Salvador: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Recife: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Fortaleza: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Brasília: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Manaus: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade São Paulo: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Rio de Janeiro: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Belo Horizonte: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Curitiba: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Porto Alegre: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Salvador: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Recife: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Fortaleza: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Brasília: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Manaus: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade São Paulo: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Rio de Janeiro: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Belo Horizonte: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Curitiba: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Porto Alegre: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Salvador: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Recife: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Fortaleza: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Brasília: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Manaus: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade São Paulo: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Rio de Janeiro: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Belo Horizonte: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Curitiba: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Porto Alegre: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Salvador: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Recife: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Fortaleza: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Brasília: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Manaus: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade São Paulo: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Rio de Janeiro: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Belo Horizonte: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Curitiba: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Porto Alegre: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Salvador: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Recife: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Fortaleza: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Brasília: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Manaus: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade São Paulo: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Rio de Janeiro: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Belo Horizonte: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Curitiba: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Porto Alegre: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Salvador: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Recife: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Fortaleza: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Brasília: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Manaus: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade São Paulo: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Rio de Janeiro: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Belo Horizonte: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Curitiba: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Porto Alegre: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Salvador: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Recife: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Fortaleza: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Brasília: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Manaus: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade São Paulo: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Rio de Janeiro: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Belo Horizonte: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Curitiba: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Porto Alegre: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Salvador: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Recife: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Fortaleza: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Brasília: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Manaus: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade São Paulo: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Rio de Janeiro: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Belo Horizonte: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Curitiba: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Porto Alegre: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Salvador: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Recife: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Fortaleza: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Brasília: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Manaus: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade São Paulo: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Rio de Janeiro: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Belo Horizonte: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Curitiba: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Porto Alegre: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Salvador: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Recife: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Fortaleza: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Brasília: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Manaus: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade São Paulo: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Rio de Janeiro: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Belo Horizonte: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Curitiba: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Porto Alegre: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Salvador: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Recife: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Fortaleza: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Brasília: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Manaus: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade São Paulo: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Rio de Janeiro: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Belo Horizonte: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Curitiba: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Porto Alegre: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Salvador: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Recife: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Fortaleza: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Brasília: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Manaus: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade São Paulo: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Rio de Janeiro: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Belo Horizonte: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Curitiba: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Porto Alegre: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Salvador: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Recife: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Fortaleza: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Brasília: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Manaus: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade São Paulo: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Rio de Janeiro: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Belo Horizonte: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Curitiba: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Porto Alegre: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Salvador: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Recife: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Fortaleza: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Brasília: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Manaus: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade São Paulo: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Rio de Janeiro: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Belo Horizonte: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Curitiba: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Porto Alegre: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Salvador: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Recife: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Fortaleza: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Brasília: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Manaus: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade São Paulo: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Rio de Janeiro: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Belo Horizonte: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Curitiba: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Porto Alegre: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Salvador: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Recife: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Fortaleza: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Brasília: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Manaus: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade São Paulo: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Rio de Janeiro: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Belo Horizonte: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Curitiba: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Porto Alegre: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Salvador: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Recife: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Fortaleza: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Brasília: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Manaus: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade São Paulo: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Rio de Janeiro: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Belo Horizonte: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Curitiba: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Porto Alegre: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Salvador: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Recife: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Fortaleza: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Brasília: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Manaus: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade São Paulo: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Rio de Janeiro: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Belo Horizonte: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Curitiba: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Porto Alegre: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Salvador: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Recife: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Fortaleza: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Brasília: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Manaus: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade São Paulo: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Rio de Janeiro: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio@abril.com.br
Publicidade Belo Horizonte: 3037-4447, fax (11) 3037-4458, e-mail: recreio

ENIGMA

Descubra o nome dos ciclistas.

- O capacete de Luiz é da mesma cor que a bike de Miguel.
- Fábio não é o último na corrida.
- Alex tem um calção da mesma cor que o seu capacete.
- A camiseta de Fábio é da mesma cor que a bicicleta de Carlos.
- Carlos está atrás de Miguel e na frente de Luiz.
- O capacete de Carlos é da cor da camiseta de Fábio.
- Miguel tem um capacete da cor de sua bike.

Resposta na
página 42.



**ESCREVA PARA
A GENTE:**

**Revista
RECREIO**

**Av. das Nações
Unidas, 7221**

- 8º andar

São Paulo - SP

CEP 05425-902

E-mail:

**recreio.abril@
atleitor.com.br**

Oi! Adoro ler
as reportagens
que saem na seção
Bichos. Eu me
interesso muito
por animais, pois
quero ser biólogo.
Sugiro uma matéria
sobre os gaviões.

**RENATO LUCAS CARVALHO
TABOÃO DA SERRA - SP**

**O Filipe Simões
Marques caprichou
no seu desenho
do Yu-Gi-Oh.**

FORTALEZA - RJ

**O Gabriel Gonçalves
fez um divertido
desenho do
Scooby-Doo.**

SOROCABA - SP

SCOOBY-DOO



**O João
Gabriel
quer ler
mais sobre
Harry Potter.**

S. LEOPOLDO - RS



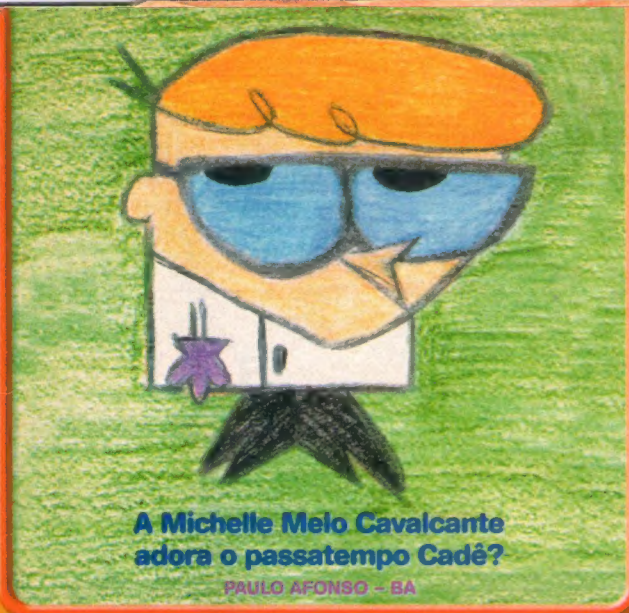
**Quem desenhou
o Stitch foi o
Thalles Henrique
da Cruz.**

CAMPINAS - SP

**Este é o desenho do
Bruno L. Rocamora,
de 10 anos.**

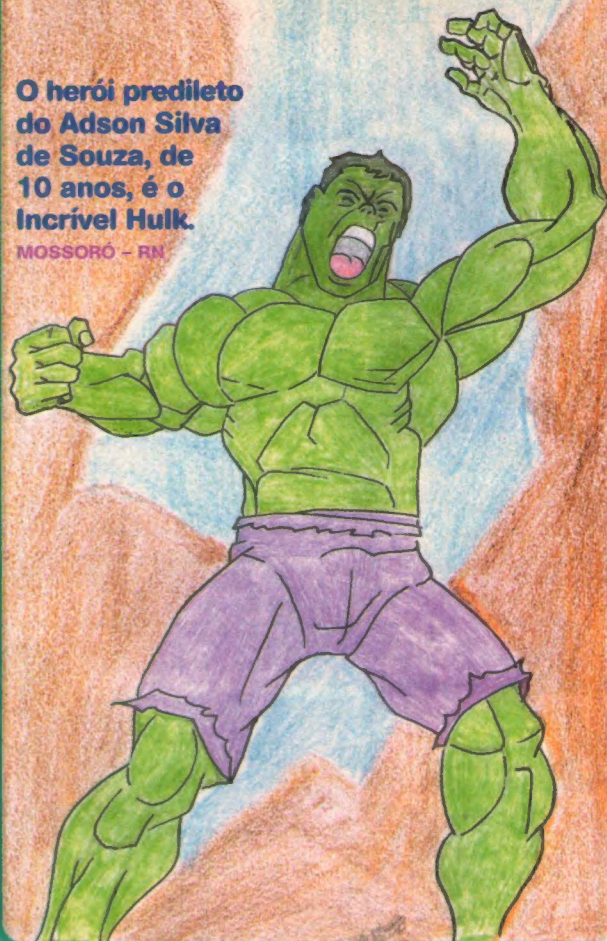
CAMPINAS - SP





O herói predileto do Adson Silva de Souza, de 10 anos, é o Incrível Hulk.

MOSSORÓ - RN



Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

☒ Sugiro uma matéria sobre o ornitorrinco.
Diego P. Seixas
SÃO PAULO - SP

☒ Adoro ler as novidades sobre filmes. Peço que falem mais sobre o corpo humano.
Ricardo, 9 anos
MIGUELÓPOLIS - SP

☒ Pessoal, gostaria que vocês publicassem uma matéria completa sobre os X-Men.
Suelena Monteiro, 13 anos

Eu me amarro nas piadas e nos testes da RECREIO!

EDER FELIPE SOUZA
SÃO PAULO - SP

Sugiro que vocês publiquem mais vezes dicas para Playstation 1.

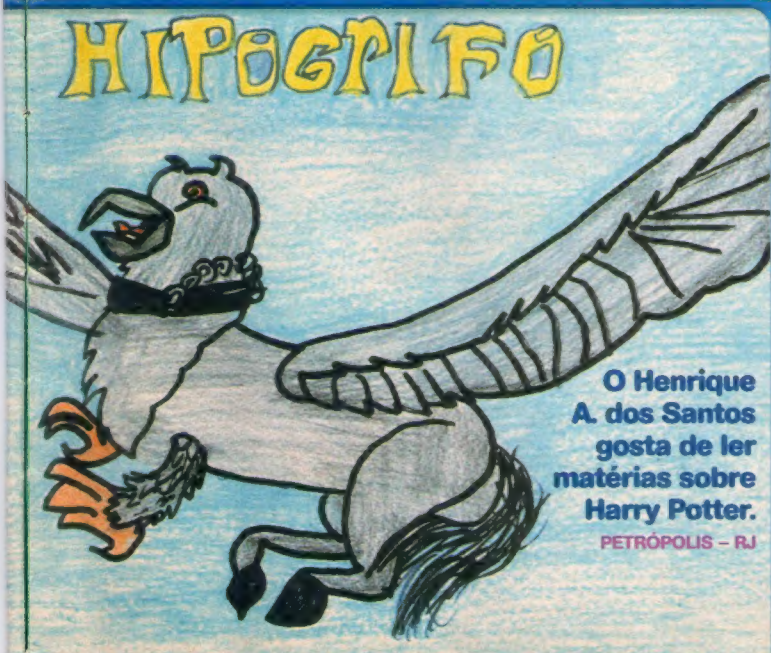
DIONÍSIO RUIS
SÃO CAETANO DO SUL - SP

Sou fã da RECREIO e adoro os passatempos Cadê? e Enigma.

JOÃO GABRIEL, 9 ANOS
MONTES CLAROS - MG

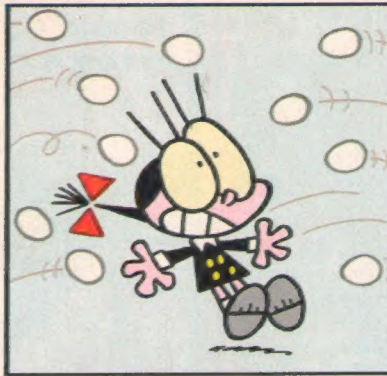
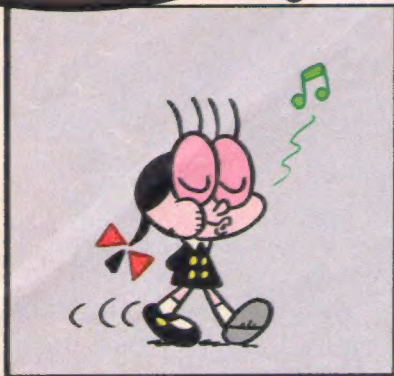
A Júlia Stalliviere pede matérias sobre balé.

CAXIAS DO SUL - RS



TIRINHAS!!

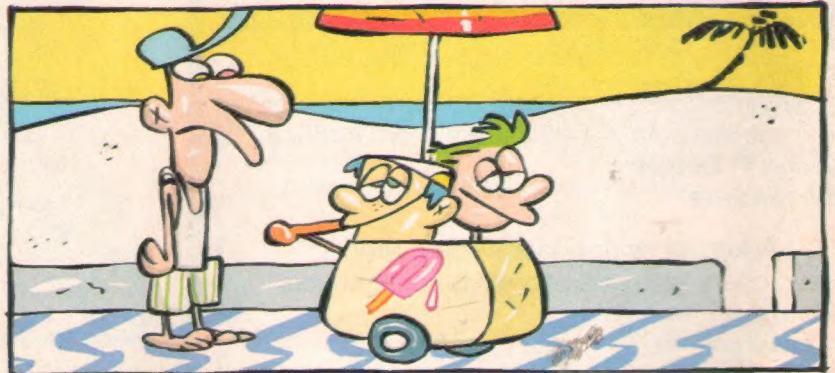
Anabel



© 2006 Lancast

por Lancast

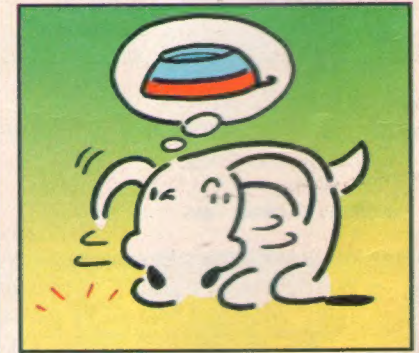
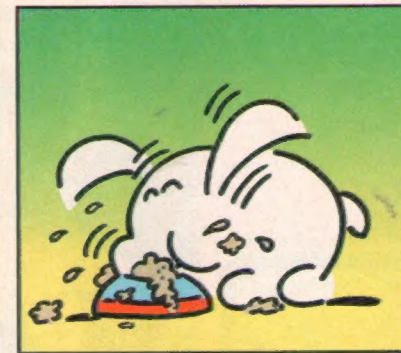
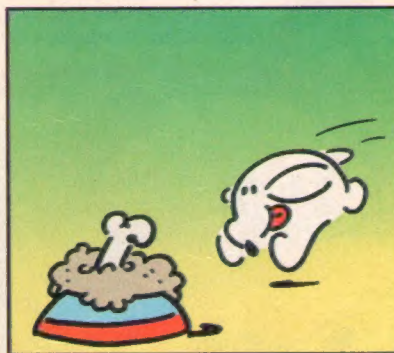
Animatiras



© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

Gordura



© Verde

por Verde

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23



Página 37



Página 39

- A ▸ FÁBIO
- B ▸ ALEX
- C ▸ MIGUEL
- D ▸ CARLOS
- E ▸ LUIZ

campanha
Liga dos
super-heróis
Mr. Pritt



**Você que é superesperto,
super-radical, super em tudo,
agora pode virar super-herói.**

**Você pode virar super-herói de
uma história em quadrinhos publicada
na revista Recreio e ainda ganhar:
1 ano de escola paga, 1 computador
com 1 impressora e 1 ano de revista
Recreio. Serão 10 premiados.**



Te vejo no
www.pritt.com.br

Pulseira dupla face

Capa invisível

Participar é muito fácil. Compre um produto Pritt, preencha o cupom que você encontra nos pontos-de-venda, com todos os dados e envie-o em uma carta até 21/4/06 para Campanha Liga dos super-heróis Mr. Pritt, CEP 05979-960 São Paulo - SP. A cada carta, participação pelo telefone ou pelo site, você ganha um Título de Capitalização para concorrer pela Loteria Federal em: 28/1 - 3 sorteados, 25/2 - 3 sorteados, 25/3 - 3 sorteados e 29/4/06 - 1 sorteado. Serão 10 premiados. Campanha válida de 2/1/06 a 29/4/06, com inscrições até 21/4/06 por carta ou até 28/4/06 pelo tel.: 0800 701 3187 ou pelo site www.pritt.com.br. Sorteios lastreados por Títulos de Capitalização da APLUB Capitalização S.A. Processo SUSEP nº 10.004564/99-51. Consulte o regulamento completo no site www.pritt.com.br.
*O prêmio será pago em dinheiro.

Cinto multiuso
Botas aderentes

Henkel

Pritt

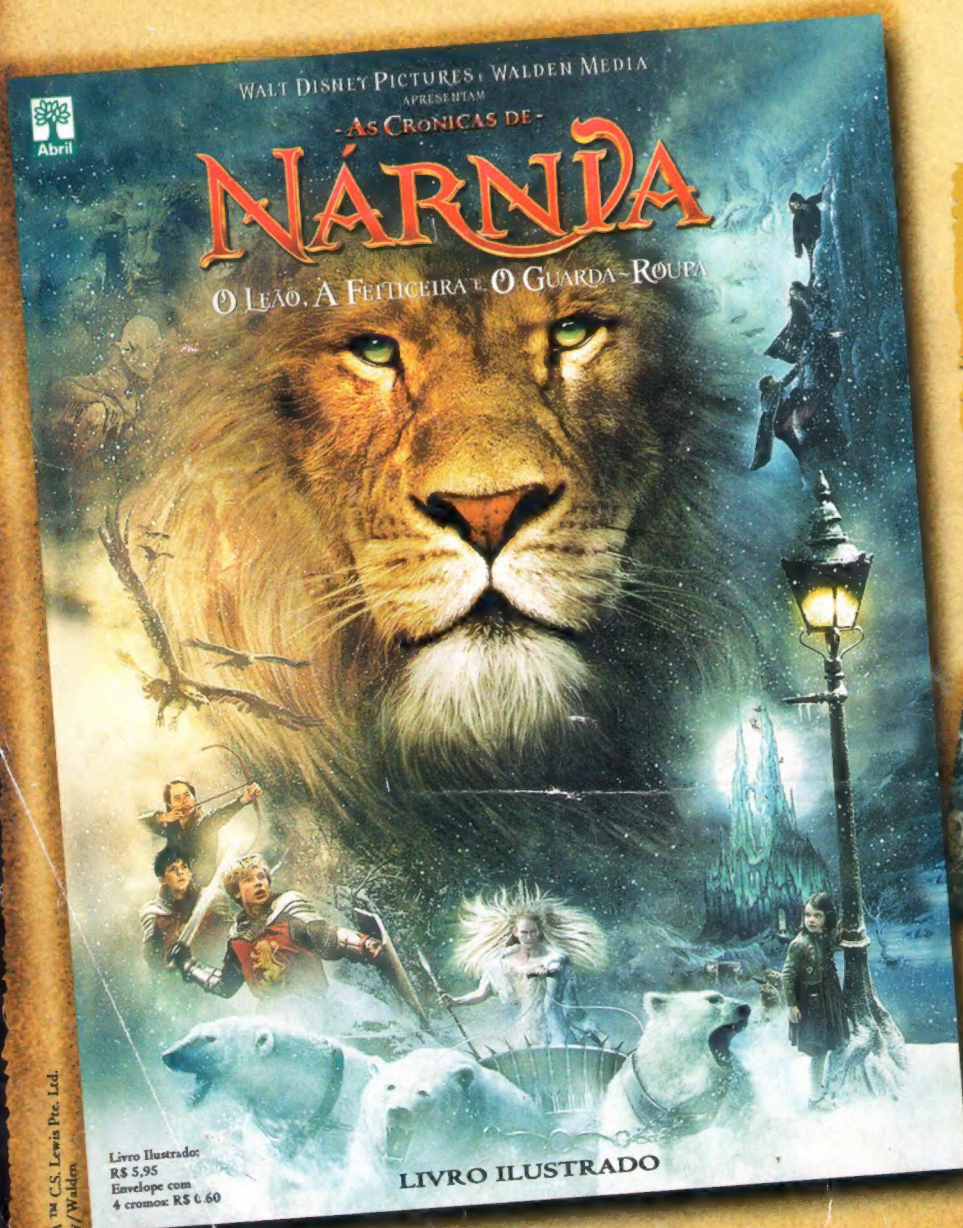


Você não vai precisar do guarda-roupa para entrar no mundo de Nárnia!

Colecione o álbum de figurinhas
As Crônicas de Nárnia e guarde para sempre
as melhores e mais impressionantes cenas do filme.

140 figurinhas
autocolantes.

30 figurinhas
metalizadas
e minipôster!



NARNIA TM & © C.S. Lewis Pte. Ltd.
© Disney/Walden

EDITORIA  **Abril**

JÁ NAS BANCAS

Álbum: R\$ 5,95
Pacotinho com
4 figurinhas: só R\$ 0,60